



Regulamento

Organização do Torneio:

- **Competição Sénior:**
 1. Torneio composto por um mínimo de 8 equipas;
 2. Torneio composto por uma fase de grupos a disputar no primeiro fim-de-semana de prova e fase a eliminar no segundo fim-de-semana.
 3. A vitória garante 3 pontos, o empate 1 e a derrota 0.
 4. São apurados os 2 primeiros classificados de cada grupo.
- **Competição Sub-15:**
 1. Idade máxima: 15 anos (nascidos até 1999);
 2. Torneio composto por um mínimo de 4 equipas;
 3. Torneio composto por eliminatórias.

Inscrição: Inscrições até dia 11 de Maio e apenas validadas no acto do pagamento.

- **Competição Sénior:** xx bolas
- **Sub-15:** x bolas

Duração das Partidas:

1. Os jogos terão a duração de 40 minutos em tempo corrido (sem paragem de cronometro), excluindo situações excepcionais que o justifiquem. Cada parte terá 20 minutos;
2. Cada equipa tem direito a pedir 1 minuto de desconto por parte, sendo este minuto adicionado ao tempo de jogo final. O minuto de desconto apenas será atribuído quando a bola se encontrar fora de jogo e estiver na posse da equipa requerente;
3. O jogo começará sempre à hora marcada. Caso uma das equipas não esteja presente, tem 10 minutos de tolerância para se apresentar em campo com um mínimo de 4 jogadores;
4. Entre cada parte haverá um intervalo de 5 minutos.

Faltas de Comparência:

1. A falta de comparência tem como consequência uma derrota por 3-0, sendo os 3 golos atribuídos ao capitão da equipa adversária;
2. Caso ambas as equipas não compareçam ao jogo, será atribuída uma derrota por 3-0, a cada equipa.



Disciplina:

1. Não há acumulação de cartões de jogo para jogo;
2. Caso um jogador veja um cartão vermelho directo, ou acumule dois cartões amarelos será impedido de continuar o respectivo jogo;
3. Caso as regras de disciplina, fair-play e respeito pelo adversário ou conduta imprópria sejam verificadas numa equipa/jogador, esta/este poderá ser expulsa/o do torneio sem direito a reembolso do valor da inscrição.

Prémios:

- **Competição sénior**

Classificação da equipa – Serão atribuídas taças aos 3 primeiros classificados e prémio monetário:

1. Taça + xxx bolas;
2. Taça + xx bolas;
3. Taça + x bolas;

Melhor jogador – No final de cada jogo juntam-se os capitães das duas equipas e cada um vota no melhor jogador em campo da equipa adversária. No final do torneio, o jogador que reunir o maior número de votos recebe uma taça. Em caso de empate, utilizar-se-ão os seguintes critérios:

1. Jogador com menor número de cartões;
2. Menor Número de Jogos;
3. Maior número de golos marcados (ou menor número de golos sofridos caso se trate do guarda-redes);
4. Menor Idade.

Melhor Marcador - Será distinguido no final do torneio com o prémio de melhor marcador, o jogador que alcançar o maior número de golos marcados.

Em caso de empate, utilizar-se-ão os seguintes critérios:

1. Menor Número de Jogos;
2. Menor Idade;
3. Jogador com menor número de cartões.

Guarda-Redes menos batido – Será distinguido com este prémio, o guarda-redes que tiver sofrido o menor número de golos. Só serão considerados os guarda-redes que passem à segunda fase do torneio.

Em caso de empate, utilizar-se-ão os seguintes critérios:



1. Jogador com menor número de cartões;
2. Equipa melhor qualificada.

Prémio Fair-Play – Será distinguida no final do torneio com este prémio a equipa que tiver obtido o menor número de cartões. Um cartão vermelho directo terá um peso de 3 cartões amarelos.

Em caso de empate, utilizar-se-ão os seguintes critérios:

1. Equipa com pior classificação.

- **Competição sub-15**

Classificação da equipa – Serão atribuídas taças aos 3 primeiros classificados.

Melhor jogador – No final de cada jogo juntam-se os capitães das duas equipas e cada um vota no melhor jogador em campo da equipa adversária. No final do torneio, o jogador que reunir o maior número de votos recebe uma taça. Em caso de empate, utilizar-se-ão os seguintes critérios:

1. Jogador com menor número de cartões;
2. Menor Número de Jogos;
3. Maior número de golos marcados (ou menor número de golos sofridos caso se trate do guarda-redes);
4. Menor Idade.

Melhor Marcador - Será distinguido no final do torneio com o prémio de melhor marcador, o jogador que alcançar o maior número de golos marcados.

Em caso de empate, utilizar-se-ão os seguintes critérios:

1. Menor Número de Jogos;
2. Menor Idade;
3. Jogador com menor número de cartões.

Guarda-Redes menos batido – Será distinguido com este prémio, o guarda-redes que tiver sofrido o menor número de golos. Só serão considerados os guarda-redes que passem à segunda fase do torneio.

Em caso de empate, utilizar-se-ão os seguintes critérios:

1. Jogador com menor número de cartões;
2. Equipa com melhor classificação.



Prémio Fair-Play – Será distinguida no final do torneio com este prémio a equipa que tiver obtido o menor número de cartões. Um cartão vermelho directo terá um peso de 3 cartões amarelos.

Em caso de empate, utilizar-se-ão os seguintes critérios:

1. Equipa com pior classificação.

Regras do jogo:

1. Serão aplicadas as regras de jogo de Futsal, tirando os casos descritos em cima;
2. No acto da inscrição, será entregue à equipa os principais pontos aplicáveis;
3. Em caso de dúvida antes do jogo ou ao intervalo podem esclarecer com o árbitro.

Em anexo apresentam-se as principais linhas orientadoras.

Material:

1. Os jogadores terão obrigatoriamente de se apresentar com calçado próprio para a modalidade e equipamento desportivo (fato de treino ou calções);
2. Recomenda-se a utilização de caneleiras.

Segurança:

1. Nenhum jogador pode usar qualquer objecto perigoso para os outros jogadores.

Acidentes:

1. A organização não se responsabiliza por qualquer acidente ou incidente que venham a decorrer antes, durante e após o torneio, assim como nos balneários.
2. Não haverá seguro do torneio.

Alterações de Inscrição:

As equipas, caso se verifique alguma lesão ou impossibilidade de algum jogador em comparecer, poderão efectuar uma e uma só alteração na ficha de inscrição.



Principais Leis de Jogo

Faltas

As faltas são sancionadas com um pontapé livre directo, um pontapé de grande penalidade ou um pontapé livre indirecto.

Faltas punidas com um pontapé livre directo

Um pontapé livre directo será concedido à equipa adversária do jogador que, no entender dos árbitros, cometa, por negligência, por imprudência ou por excesso de combatividade, uma das faltas seguintes:

- Dar ou tentar dar um pontapé num adversário;
- Passar uma rasteira a um adversário;
- Saltar sobre um adversário;
- Carregar um adversário;
- Agredir ou tentar agredir um adversário;
- Empurrar um adversário;
- Entrar em tackle sobre um adversário;
- Agarrar um adversário;
- Cuspir sobre um adversário;
- Tocar deliberadamente a bola com as mãos (excepto o guarda-redes dentro da sua própria área de grande penalidade).

O pontapé livre directo é efectuado no local onde a falta foi cometida.

As faltas acima referidas são faltas acumuladas.

Faltas punidas com um pontapé de grande penalidade

Uma grande penalidade será concedida quando uma das dez faltas referidas seja cometida por um jogador dentro da sua própria área de grande penalidade, independentemente do local em que a bola se encontre nesse momento, desde que esteja em jogo.



Faltas punidas com um pontapé livre indirecto

Um pontapé livre indirecto será concedido à equipa adversária do guarda-redes que cometa uma das quatro faltas seguintes:

- Controlar a bola com as mãos na sua própria metade da superfície de jogo por mais de quatro segundos;
- Tocar a bola com as mãos dentro da sua área de grande penalidade após ter sido deliberadamente pontapeada por um colega de equipa;
- Tocar a bola com as mãos dentro da sua área de grande penalidade após tê-la recebido directamente de um pontapé de linha lateral executado por um colega de equipa.

Um pontapé livre indirecto será igualmente concedido à equipa adversária do jogador que, no entender dos árbitros:

- Jogue de uma maneira perigosa na presença de um adversário;
- Faça obstrução à progressão de um adversário;
- Impeça o guarda-redes de soltar a bola das mãos;

O pontapé livre indirecto é efectuado no local onde a falta foi cometida.

Comportamento anti-desportivo

O comportamento anti-desportivo é sancionado com advertência ou expulsão.

Faltas passíveis de cartão amarelo

Um jogador deve ser advertido com cartão amarelo quando cometa uma das seguintes faltas:

- Tomar-se culpado de comportamento anti-desportivo;
- Manifestar desacordo por palavras ou por actos;
- Infringir com persistência as Leis do jogo de Futsal;
- Efectuar uma entrada perigosa;
- Travar um contra-ataque perigoso.



Faltas passíveis de expulsão

Um jogador deve ser expulso da superfície de jogo quando cometa uma das sete faltas seguintes:

- Tornar-se culpado dum acto de brutalidade;
- Tornar-se culpado de conduta violenta;
- Cuspir sobre um adversário ou qualquer outra pessoa;
- Impedir um golo ou anular uma ocasião clara de golo da equipa adversária, sendo punível com um pontapé livre ou de um pontapé de grande penalidade;
- Usar linguagem e/ou gestos ofensivos, injuriosos ou grosseiros;
- Receber uma segunda advertência no decurso do mesmo jogo.

A equipa cujo jogador foi expulso, ficará a jogar com menos um jogador durante 2 minutos, ou até ao momento em que uma das equipas marque um golo.

A bola entra na baliza

- Se, num pontapé livre directo, a bola penetra directamente na baliza adversária, o golo é válido.
- Se, num pontapé livre directo, a bola penetra directamente na própria baliza, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária.
- Se, num pontapé livre indirecto, a bola penetra directamente na baliza adversária, é concedido um lançamento de baliza.
- Se, num pontapé livre indirecto, a bola penetra directamente na própria baliza, é concedido um pontapé de canto à equipa adversária.

Faltas acumuladas

- São aquelas que são sancionadas com um pontapé livre directo ou pontapé de grande penalidade.
- As faltas acumuladas cometidas por cada equipa em cada parte do jogo são registadas no relatório de jogo.
- Não será utilizada a lei da vantagem.
- Se for jogado prolongamento, as faltas acumuladas do segundo período continuam a acumular durante o prolongamento.



Pontapé livre directo a partir da sexta falta acumulada por cada equipa

- O jogador que marca o pontapé livre deverá executá-lo com a intenção de obter golo e não passar a bola a um colega de equipa, senão será marcado pontapé livre indirecto a favorecer a equipa adversária e a ser marcado no mesmo local.
- Depois da execução de um pontapé livre, nenhum jogador poderá tocar na bola sem que esta tenha sido tocada pelo guarda-redes que defende, tenha ressaltado dos postes ou da barra ou tenha saído da superfície de jogo.
- O jogador poderá optar por cobrar o livre directo no local onde foi cometida a falta ou no ponto da segunda penalidade.
- Não é permitida a formação de barreiras pela equipa adversária.
- O jogador que executa o pontapé livre deverá ser devidamente identificado.
- O guarda-redes deverá permanecer na sua área de grande penalidade, a uma distância mínima de cinco metros da bola.
- Todos os jogadores deverão estar atrás da linha da bola.

Posição nos pontapés livres

Pontapé livre fora da área de grande penalidade

- Todos os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se pelo menos a cinco metros da bola até que esta esteja em jogo.
- A bola entra em jogo logo que seja tocada e se mova.
- O pontapé livre é executado no local da infracção onde a falta foi cometida.

Pontapé livre directo ou indirecto dentro da área de grande penalidade a ser executado pela equipa que defende

- Todos os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se pelo menos a cinco metros da bola até que esta esteja em jogo.
- Todos os jogadores da equipa adversária devem permanecer fora da área de grande penalidade até que a bola esteja em jogo.
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada directamente para fora da área de grande penalidade.
- O pontapé livre assinalado na área de grande penalidade pode ser executado em qualquer ponto dentro dessa área.



Pontapé de linha lateral

- Os jogadores da equipa adversária devem estar a uma distância mínima de cinco metros do local onde a bola vai ser reposta em jogo.
- O executante deve ter um pé em cima da linha lateral ou no solo fora da superfície de jogo a uma distância não superior a 25 cm desse ponto, tendo 4 segundos para repor a bola em jogo.

Pontapé livre indirecto para a equipa que ataca

- Todos os adversários devem estar a uma distância mínima de 5 metros da bola até que esta esteja em jogo.
- A bola está em jogo quando é pontapeada e se move.
- Um pontapé livre indirecto assinalado na área de grande penalidade é executado na linha da área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a falta foi cometida.

Se, quando um pontapé de linha lateral é executado, um adversário não respeitar a distância mínima em relação à bola:

- O pontapé de linha lateral é repetido pela mesma equipa e o jogador faltoso é advertido.

Se um adversário indevidamente distrair ou impedir o executante do pontapé de linha lateral:

- É advertido por comportamento antidesportivo.

Por qualquer outra infracção ao procedimento do pontapé de linha lateral:

- O pontapé de linha lateral é repetido por um jogador da equipa adversária.

Pontapé de Canto

Os adversários devem estar:

- Na superfície de jogo pelo menos a cinco metros do arco de círculo de canto até que a bola esteja em jogo.

Se, quando um pontapé de canto é executado, um adversário não respeitar a distância mínima em relação à bola:



- O pontapé de canto é repetido pela mesma equipa e o jogador faltoso é advertido.

Se um adversário indevidamente distrair ou impedir o executante do pontapé de canto:

- É advertido por comportamento antidesportivo.

Se o pontapé de canto não for executado dentro de quatro segundos:

- Um lançamento de baliza será concedido à equipa adversária.

Para qualquer outra infracção ao procedimento ou à posição da bola:

- O pontapé é repetido.

Lançamento de Baliza

- A bola é lançada de um ponto qualquer da área de grande penalidade pelo guarda-redes da equipa defensora.
- O guarda-redes da equipa defensora executa o lançamento de baliza dentro de quatro segundos depois de estarem reunidas as condições para o fazer.
- A bola está em jogo quando for lançada directamente para fora da área de grande penalidade pelo guarda-redes da equipa defensora.

Se a bola não for posta em jogo directamente para fora da área de grande penalidade:

- O lançamento de baliza será repetido.

Se a bola estiver em jogo e o guarda-redes tocar novamente na bola (excepto com as mãos) antes de esta ter tocado num adversário:

- Um pontapé livre indirecto será concedido à equipa adversária, a ser executado do local onde a falta foi cometida.

Se a bola estiver em jogo e o guarda-redes deliberadamente tocar a bola com as mãos antes que esta tenha sido tocada por outro jogador:



- Um pontapé livre directo será concedido à equipa adversária, se a falta tiver sido cometida fora da área de grande penalidade, devendo ser executado no local onde a falta foi cometida, e a sua equipa será sancionada com uma falta acumulada.
- Um pontapé livre indirecto será concedido à equipa adversária, se a falta tiver sido cometida dentro da área de grande penalidade do guarda-redes, devendo ser executado em cima da linha de área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a infracção foi cometida.

Se o lançamento de baliza não for executado dentro de quatro segundos:

- Um pontapé livre indirecto será concedido à equipa adversária, se a falta tiver sido cometida dentro da área de grande penalidade do guarda-redes, devendo ser executado em cima da linha de área de grande penalidade no ponto mais próximo do local onde a infracção foi cometida.

Se o lançamento de baliza for executado com jogadores da equipa atacante dentro da área de grande penalidade:

- O lançamento de baliza é repetido se qualquer um dos jogadores atacantes tocar na bola ou impedir que o lançamento de baliza seja executado adequadamente.

Atrasos para o guarda-redes

Os atrasos para o guarda redes serão regulados como no futebol 11. A equipa pode fazer o numero de atrasos que ententer para o seu guarda redes, mas este não poderá apanhar a bola.



Procedimento para determinar o vencedor de um jogo ou eliminatória

- **Fase de grupos**

Os jogos poderão terminar empatados, sendo atribuído 1 ponto a ambas as equipas. Caso existe empate pontual no final da fase de grupos, utilizar-se-ão os seguintes critérios:

1. Confronto directo
2. Diferença de golos
3. Golos marcados
4. Golos sofridos
5. Menor média de idades

- **Eliminatórias**

Prolongamento

Em caso de igualdade no final de uma eliminatória, deverá ser disputado um prolongamento de 6 minutos, 3 minutos cada parte, com intervalo apenas para trocar de campo.

Penaltis

Se no final do prolongamento o jogo permanecer empatado, deve-se partir para a execução de penaltis.

Cada equipa marcará 5 penaltis. Se no final da série o jogo permanecer empatado, seguir-se-á para um sistema de morte súbita, a primeira equipa a falhar, tendo a outra marcado, perde o jogo.